

MGT

AMSTRAD CPC/SCHNEIDER

loriciels

Mit diesem Auftrag nimmt Ihr Einsatz seinen Anfang. Sie wissen natürlich Bescheid, der MGT Prototyp - in der Firma liebevoll unter dem Kosenamen "Magnetle" bekannt - ist noch nie in vollem Einsatz getestet worden. Aber das soll jetzt nachgeholt werden, und niemand kann wissen, oder wagt vorherzusagen, wie die Sache ausgehen wird.

Ein Glück, daß die EVL Corp. die komplette Verantwortung für den Transport von "Magnetle" auf den obersten Gipfel des Kristallpalastes übernommen hat. Beim mühsamen Einstieg in das Gefährt fällt Ihr Blick auf die Drähte und die scheinbar primitiven technischen Apparate, die sich wie kuriose Gedärme durch den Magnettank schlängeln. Doch die dabei aufkommende depressive Anwandlung weicht einer tollkühnen Entschlossenheit, als Ihnen die bewährte Devise der Corporation in den Sinn kommt: "Nicht ausgeführte Aufträge kosten das Genick".

Ohne weiteres Zaudern machen Sie es sich im Plastiksessel bequem und aktivieren die Kapselverriegelung und das Support-System des Fahrzeugs. Die spitznasige Klappe schließt sich zögernd und verschluckt unbarmherzig auch das letzte Quentchen Sonnenlicht, das sich mühsam durch die abgasverschmutzte und vernebelte Atmosphäre gequält hatte. Der eingeschaltete Materienwandler spuckt und keucht, ehe er seine Funktion erfüllt; entnervend langsam werden die Atome Ihres Körpers und des Magnetle durch das Universum geschleudert - und schließlich 25 Fuß tiefer, im Untergeschoß des Palastes, wieder fachgerecht konsolidiert. Zu dumm, daß Sie durch eine 40 Fuß hohe Schicht gasförmiger Luft vom Boden getrennt sind... doch schon treten zischend die Luftpumpen in Aktion und sorgen für eine sichere Landung.

Der Kristallpalast besteht aus einem Labyrinth von Räumen, die infolge des abgeschalteten Lebenssystems allesamt eingefroren sind. Sie können jedoch lachen: Im Innern von Magnetle ist es warm und gemütlich wie in Mutters Stube. Weniger gemütlich, aber unmißverständlich, sind Ihre Anweisungen: Den Komplex durchqueren und bis zum letzten Raum vordringen - dem Saal der Erleuchtung.

Um Ihnen behilflich zu sein, hat der Bordcomputer, der sein Dasein aus unerfindlichen Gründen unter dem kuriosen Namen Evelyn Ada fristet, einige Details über den Komplex ausgestottert:

#### EINGANGS-/AUSGANGSSTELLEN

Davon gibt es zwei Arten:

1. Unbewacht - können jederzeit benutzt werden
2. Bewacht - mit Laserschutz über die ganze Länge versehen.  
Jeglicher Kontakt hat katastrophale Wirkung.  
Öffnung mit Hilfe eines Schlüssels, dessen  
Symbol mit dem über der Tür übereinstimmt.

#### SCANNER

Nur in bestimmten Räumen zur Überwachung der Eintrittsstellen und Schlüssel installiert. Aufgrund des superstarken Laserstrahls ist jeglicher Kontakt tödlich.

## EISBLÖCKE

Erhabene Plattformen über dem Boden, bestehend aus reinstem Eis. Die schlüpfrige Oberfläche behindert das Vorwärtskommen des Magnetle etwas, kann jedoch für manche vertrackten Manöver vorteilhaft sein.

## DROIDEN UND HAZARDS

Diese sind Teil des alten Sicherheitssystems, das seit Außerbetriebsetzung der Anlage verrückt spielt. Sie tauchen in den verschiedensten Verkleidungen überall im ganzen Komplex auf und versperren Magnetle den Weg. Mit etwas Glück dürfte es gelingen sie mit den Magnettank-Lasern in die Ewigen Jagdgründe zu befördern.

## LIFTKISSEN

Diese allem Anschein nach nie benutzten Kissen können dazu dienen, den Magnettank zum Erreichen schwer zugänglicher Stellen in die Luft zu hieven.

## ENDE DER VERFÜGBAREN INFORMATIONEN

Magnetle wird mit dem Joystick gesteuert; der Feuerknopf startet den Laser und dient zum Abheben von den Liftkissen.

## LADEANLEITUNG

*Amstrad/Schneider CPC - Kassette*

1. Computer in Grundzustand versetzen: erst aus-, dann einschalten bzw. die drei Tasten CTRL, SHIFT und ESC gleichzeitig drücken.
2. Besitzer des 664/6128:  
Erst **TAPE** schreiben und ENTER drücken
3. Kassette in die Datasette oder den Kassettenrekorder einlegen. Sicherstellen, daß das Band ganz zurückgespult ist. CTRL Taste festhalten und die kleine ENTER Taste drücken, dann die Anweisungen auf dem Bildschirm befolgen. Dies bewirkt ein Einlesen des Spiels.

*Amstrad/Schneider CPC - Diskette*

1. Computer in Grundzustand versetzen: erst aus-, dann einschalten bzw. die drei Tasten CTRL, SHIFT und ESC gleichzeitig drücken.
2. Besitzer des 464:  
Erst **DISC** schreiben und ENTER drücken.
3. Diskette ins Diskettenlaufwerk einschieben, dann eingeben:  
RUN "MGT"  
Dann ENTER drücken. Der Ladevorgang dauert nur wenige Sekunden.

EVL  
EXPLORATION VEHICLES LIMITED

PRODUKT: MAGNETISCHER TANK

CODE: MGT

SPEZIFIKATION:

Unbekannt, Test noch ausstehend

DETAILS:

Hochmodernes Spezialfahrzeug für Forschungszwecke  
Betrieben mit Luft, zugeführt über 4 Kanäle - hinten, vorn, links, rechts.  
Manövrierbar in ähnlicher Weise wie das Hovercraft, das zur Zeit im  
Nationalmuseum zu besichtigen ist.  
Nicht eruerbare Laser, erst bei Aufprall sichtbar.  
Ultraplas Schwebematte.

EVL  
FAHRZEUG-ZUTEILUNGSSCHEIN

BETR.: BAKTERIELLE INVASION

Wir müssen einen unerquicklichen Zwischenfall melden. Bakterien aus dem All  
sind im Kristalpalast (Revolutionsstr. 172) in die lebenswichtigen Systeme  
eingedrungen, die in der Folge ausgeschaltet werden mußten.

Bisher keine weiteren Einzelheiten verfügbar.  
Sofort den MGT Prototyp starten, Sachlage erkunden und  
die zentralen Systeme wieder in Betrieb setzen.

*teasisa*

Anteasisa  
EVL Werkleitung